

A SÁRKÁNYGERINC

A KIVÁLASZTOTT ÚJABB KALANDJA



III. Hadvezérek és Taktikák
Warhammer Fantasy Battles versenyszabályok

A SÁRKÁNYGERINC

III. HADVEZÉREK ÉS TAKTIKÁK - WARHAMMER FANTASY BATTLES

ALAPSZABÁLYOK, KIKÖTÉSEK

- A csaták a 8. kiadás szerinti szabályrendszer szerint folynak
- Minden sereg maximum 1500 pontból állhat, az aktuális seregekönyv seregépítési szabályai alapján (ezalól kivételt képez a Kiválasztott)
- Hátsó sereglisták, varázstárgyak, speciális szabályok nem hozhatóak.
- Nevesített hősök nem hozhatóak.
- Dogs of War egységek hozhatóak seregekönyvi megkötésekkel, kiírásokkal.
- Káosztörpe, Dogs of War önálló seregként is hozható.
- Wood elfek az erdőjüket nem használhatják.
- Az egyes fordulókra két és fél óra áll rendelkezésre.

VERSENY PONTOZÁS

Az ütközetek kimenetele a nyolcadik kiadású szabálykönyv alapján történik, a győzelmi pontok különbsége alapján.

A torna győztese a legtöbb győzelmi pontot elérő játékos.

Akinek a **Kiválasztottja** beteljesítette a sorsát – tehát mindhárom küldetést sikeresen teljesítette –, az +200 pontot kap a végelszámolásnál. Teljesen festett sereg jutalma +100 pont.

1. KÜLDETÉS

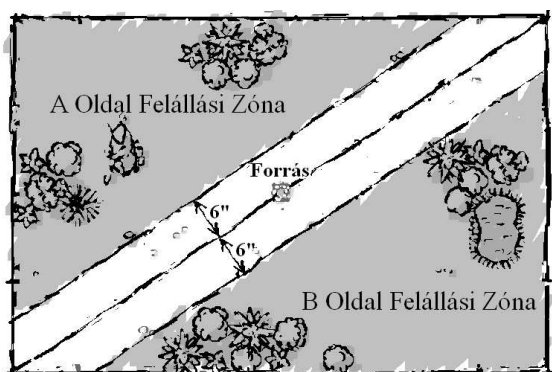
A TALÁLKOZÁS

A Kiválasztottat tisztelik. Félik. Lelkét büszkeség és önbizalom tölti el. Hatalmas hadvezér, olyan energiák irányítója, melyet közönséges halandók felfogni sem képesek. De napjai egyre fakóbbak, zsigerei kihívás és kaland után vágyakoznak. Futárokat és kémeket küld szét az Őreg világ minden zugába, olyan célok után kutatva, melyet Istene dicsőségére fordíthatna. Egy nap izgatott zajra figyel fel, csatlósai egymást taposva rohannak uruk színe elé: az egyik hírnök varázslat szárnyán érkezett vissza Lustrióból, hátában tucatnyi mérgezett túlövedék, utolsó sóhaja ennyi volt - "Sárkánygerinc..."

A kiválasztott azonnal olyan bizsergést érzett bensőjében, ami alapján tudta, hogy megvan a következő kaland célja. Azonnal riadóztatott, majd serege elkészültével Lustria miazmáktól terhes dzsungel felé vette az irányt. A hosszú út során nem csüggedt, és uruk lelkesedése a seregre is átragadt, erőltetett menetben értek be a fák közé. A felderítők egyike épp arról számol be, hogy nem messze egy tiszta vízű forrásra bukkant, mikor egy másik lélekszakadva érkezik: "Ellenség". A két sereg épp egymásba futott a dzsungel közepén, és a forrás tisztása lesz a csatatér...

CSATATÉR

A csatatér közepén 50x50 mm²-es talpon a forrás foglal helyet. Az asztal átlójának 2x6" széles sávja teljesen tiszta, azon kívül véletlenszerűen egy-egy öserdőfolt, de nem egybefüggő rengeteg.



FELFEJLŐDÉS

A szabálykönyv 149. oldalán található „Meeting Engagement” szabályok alapján. Mindkét játékos dob egy-egy kockával. A nagyobbat dobó kiválasztja, hogy melyik sarok a felállási zónája. Az ellenféllel szemközt. Ezután a dobást megnyerő játékos felpakolja seregét a felállási zónájába. Mielőtt ezt megtenné, dob egy kockával minden egyes egységére (külön-

külön karakterekre és hadigépekre is). Egyes dobás esetén az adott csapat tartalékból érkezik.

Minden nem tartalékból érkező egységet ezután elhelyez a kiválasztott átlós táblafélre, az átlótól legalább 6" távolságra.

Ezután a másik játékos is ugyanilyen módon felpakolja seregét.

KI KEZDI A JÁTÉKOT?

A felfejlődés után a másodikként felpakoló játékos dob egy kockával. Hatos dobás esetén ő választ, hogy ki kezdje a játékot, egyébként az elsőként felpakoló.

A JÁTÉK HOSSZA

A csata hat körig tart, vagy a fordulóra szánt idő leteltéig. Amelyik előbb bekövetkezik.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Forrás

A csatatér közepén lévő forrás a „Wyrding Well” speciális szabályokkal rendelkezik (lásd szabálykönyv 125. oldal).

Tartalékok

A tartalékban lévő egységek a játékos által választott körben (akár az első is) érkeznek a csatába a szabálykönyv 27. oldalán olvashatók alapján. Az egységek a felállási zóna hosszú oldali széléről léphetnek a csatatérre.

Kiválasztott

Az 1500 pontos serege mellé 150-150 pontból mindkét fél választhat egy hőst (varázslatszint, háttér, plusz fegyver stb. mindegyik a seregkönyv szabályai szerint), aki a **Kiválasztottat** testesíti meg. E karakterrel a maximum hős választáson felül is mehet. A **Kiválasztott** nem lehet generális, és rendelkezik a *Regeneráció* képességével, és a Hatalom italának köszönhetően a Leadership értékére egyel nő.

GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyv 143. oldalán található győzelmi pontok („victory points”) számítása alapján dől el. A játékos, akinek Kiválasztottja a csata végén életben van +100 győzelmi pontot kap, az ellenfél Kiválasztottjának levágása ugyancsak +100 pontot ér.

Küldetés

A győztes fél teljesíti a küldetést.

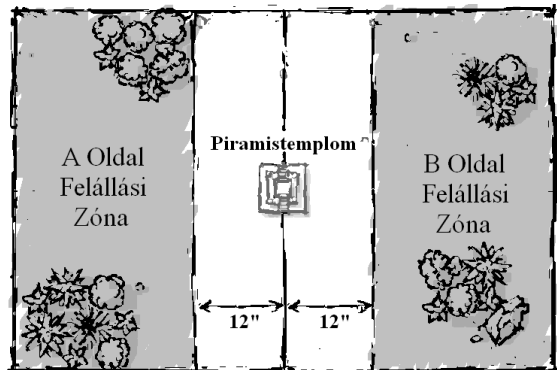
2. KÜLDETÉS A SLANN

A véres csatát követően a Kiválasztott kiküldi mesterkémeit, hogy a közeli falvakban puhatolózzanak a Sárkánygerinc miben- és hollétéről. Az egyik kém egy ősoleg Slann remete hírrel jön vissza, aki egy közeli völgyben álló templompiramis belsejében éli világtól elvonult életét. A slann mindent tud Lustria történelméről, a hozzá látogatókat vendégként kezeli, tőle biztosan lehet információt kapni. Lakhelyének, a templomnak két bejárata van, egy keleti és egy nyugati, de csak az egyik vezet a slannhoz, a másik a templom végtelen labirintusába irányítja az óvatlan látogatót.

A Kiválasztotthoz eljut egy másik hír is: megfutamított ellenfele rendezte sorait, és szintén a piramis felé tart, így hát ő sem késlekedik, elindul seregével a dzsungel mélyébe...

CSATATÉR

A csatater közepén a (6"x6" alapú) Slann **Piramistemplom**a magaslik egy tisztáson, mindkét bejárata a hosszú oldalak felé mutat. A pálya két szélét elszórtan dzsungelfoltok tarkítják.



FELFEJLŐDÉS

Mindkét játékos dob egy-egy kockával. A nagyobb dob választhat, hogy melyik rövid oldal a felállási zónája. Az ellenfél a szemközi oldal. Ezt a csatát az asztal hosszanti irányában vívják a felek, ahogy az ábra mutatja. A játékos az egyes egységeket bárhol elhelyezheti a saját térfelén a tábla középvonalától legalább 12" távolságra. A hadvezérek felváltva helyezik fel egységeiket a szabálykönyv 142. oldalán található „alternating units” szabály szerint.

KI KEZDI A JÁTÉKOT?

A felfejlődés után a játékosok kockadobással döntenek el az első kör kezdésének jogát. A játékos, aki először fejezte be seregei felpakolását +1-et ad a dobás értékéhez.

A JÁTÉK HOSSZA

A csata hat körig tart, vagy a fordulóra szánt idő leteltéig. Amelyik előbb bekövetkezik.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Kiválasztott

Az 1500 pontos serege mellé 150-150 pontból mindkét fél választhat egy hőst (varázslatszint, háttér, plusz fegyver stb. mindegyik a seregkönyv szabályai szerint), aki a **Kiválasztott**at testesíti meg. E karakterrel a maximum hős választáson felül is mehet. A **Kiválasztott** nem lehet generális, és rendelkezik a *Regeneráció* képességével, és a Hatalom italának köszönhetően a Leadership értékére egyel nő.

A Piramistemplom

A tisztás közepén tornyosuló templom mélyén él az ősoleg Slann, a **Kiválasztott** célja, hogy őt elérje. Mihelyt a **Kiválasztott** a templom bejáratához ér, lekerül az asztról. A következő körökben nem tesz semmit, keresi a remetét. A csata végén az, aki elsőnek jutott be dob egy kockával:

- 1-3: A **Kiválasztott** jól választott, és megtalálta a remetét, aki elmondja neki a Sárkánygerinc titkát.
- 4-6: A **Kiválasztott** céltalanul bolyong a piramis belsejében.

Ezzel automatikusan meghatározza, melyik kapu hova vezet: az ellenfél **Kiválasztott**jára is ugyanezek vonatkoznak, ha ugyanazon a kapun lépett be; az ellenkezők, ha a másikon (a tudás megszerzése a később érkezőre is vonatkozhat – a megszentelt templomban a Slann mágija nem tűri az ellenségeskedést, ezért jó választás esetén akár mindkét fél megtudhatja az információt, vagy épp egyikük sem).

A piramis régebben áldozatok bemutatására szolgált, így a *Tower of Blood* speciális szabállyal rendelkezik (szabálykönyv 131. oldal: amíg egy egység a piramishoz 6"-nél közelebb van addig érvényes rá az *Utálat (Hatred)* speciális szabály). A Rombolás Erőire ezenfelül az *Órjöngés (Frenzy)* szabály is.

GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyv 143. oldalán található győzelmi pontok („victory points”) számítása alapján dől el. Aki megszerzi az áhított információt a Slanntól az +200 pontot kap. Az ellenfél Kiválasztottjának levágása +100 győzelmi pontot ér.

Küldetés

A küldetést az a játékos teljesíti, aki megszerzi a Sárkánygerinc titkát a Slanntól.

3. KÜLDETÉS

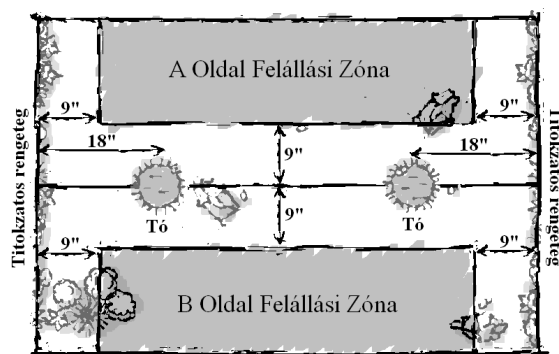
A KERESÉS VÉGE – AZ IKERTAVAK

A Slann mágus valóban tudott a gerincről, és annak, aki eljutott hozzá, megsúgta titkát! A Slannok egy fennmaradt kis csoportja évszázadokkal az emberi faj megjelenése előtt létrehozott a dzsungel mélyén egy varázslattal védett kis paradicsomot, ikertavakkal a közepén. Az ikertavak egyikének mélyére rejtették szent relikviájukat, mely Sárkánygerinc néven élt tovább a mondák szárnyán.

A Kiválasztott, kijutván a piramisból, már csak karnyújtásnyira van a sikertől, de odáig véres út vezet még...

CSATATÉR

Az asztal rövid oldalain titokzatos erdő sávja húzódik, közte tisztás; az asztal hosszú középvonala a szélektől 18"-re két 6" átmérőjű tökéletes kör tóval. Az egyik a **Sárkánygerincet** rejti (alja megjelölve).



FELFEJLŐDÉS

Mindkét játékos dob egy-egy kockával. A nagyobbat dobó választhat, hogy melyik hosszú oldal a felállási zónája. Az ellenfél a szemközti oldal.

A hadvezérek felváltva helyezik fel egységeiket oldalukra, a középvonaltól és a pálya rövid oldalaitól legalább 9" távolságra, a szabálykönyv 142. oldalán található „alternating units” szabály szerint.

KI KEZDI A JÁTÉKOT?

A felfejlődés után a játékosok kockadobással döntenek el az első kör kezdésének jogát. A játékos, aki először fejezte be seregei felpakolását +1-et ad a dobás értékéhez.

A JÁTÉK HOSSZA

A csata hat körig, a fordulóra szánt idő leteltéig vagy az egyik sereg megtöréséig tart. Amelyik előbb bekövetkezik.

Egy sereg azonnal megtörik, mielőst a **Lelkierője** nem nagyobb a **Töréspontjánál** (lásd lejjebb)

SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Titokzatos reneteg

Az asztal két szélén húzódó erdőszáv a szabálykönyv 119. oldalán olvasható Mysterious Forrests szabállyal rendelkezik.

Kiválasztott

Serege mellé 150 pontból mindkét fél választhat egy hőst (varázslatszint, háttér, plusz fegyver stb. mindegyik a seregkönyv szabályai szerint), aki a **Kiválasztottat** testesíti meg. E karakterrel a maximum hős választáson felül is mehet. A **Kiválasztott** nem lehet generális, és rendelkezik a **Regeneráció** képességével, és a Hatalom italának köszönhetően a Leadership értékére egyel nő.

Töréspont

A sereg töréspontja kettő (minden megkezdett ezer pont után egy).

Lelkierő

A sereg lelkieje a seregben lévő zászlók (egység- és seregzászlók) aktuális száma, plusz kettő a generálisért (ha él). Menekülő és ideiglenes pályán kívül tartózkodó egységek is számítanak.

Sárkánygerinc

Amikor a **Kiválasztott** egy tó középpontjához ér, megnézheti, hogy a tó rejti-e a relikviát, és ha igen magához veheti.

A **Sárkánygerinc** plusz egy **Lelkierő** pontot ér az őt birtoklónak, és zászlóként megszerezhető. Ha a tulajdonosa bármilyen más módon elhalálozik, akkor az asztalra kerül a modell helyére, és azt bármilyen Hős vagy Bajnok magához veheti, ha rámozog.

A Slann titka

Ha a játékos teljesítette az előző küldetést, akkor a játék elején megnézheti az egyik tó alját.

GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese az, aki megtöri ellenfelét. Ha valamelyik sereg megtörik, akkor az ellenfél a teljes győzelmi pont értékét megkapja, ellenkező esetben a szabálykönyv 143. oldalán található győzelmi pontok („victory points”) számítása dönt.

Küldetés

A küldetést az a játékos teljesíti, aki a játék végén birtokolja a **Sárkánygerincet**.